TOKKA ANALIZA

Scouting: jugadores y clubes

Para scouters y agentes: cómo seguir a jugadores y observar clubes con TOKKA, con vídeo, desde la grada o con un informe. La IA del scouting te dice a quién firmar, sobre quién decidir, quién va a más y a quién volver a ver. Cada pantalla, parte por parte.

1 El Centro de Scouting

2 Cuatro formas de observar

3 La IA del scouting

4 La ficha de cada jugador

5 La ficha de cada club

6 El informe exprés

7 Los formularios completos

8 Con vídeo

9 Desde la grada, con el móvil

10 Tu Biblioteca

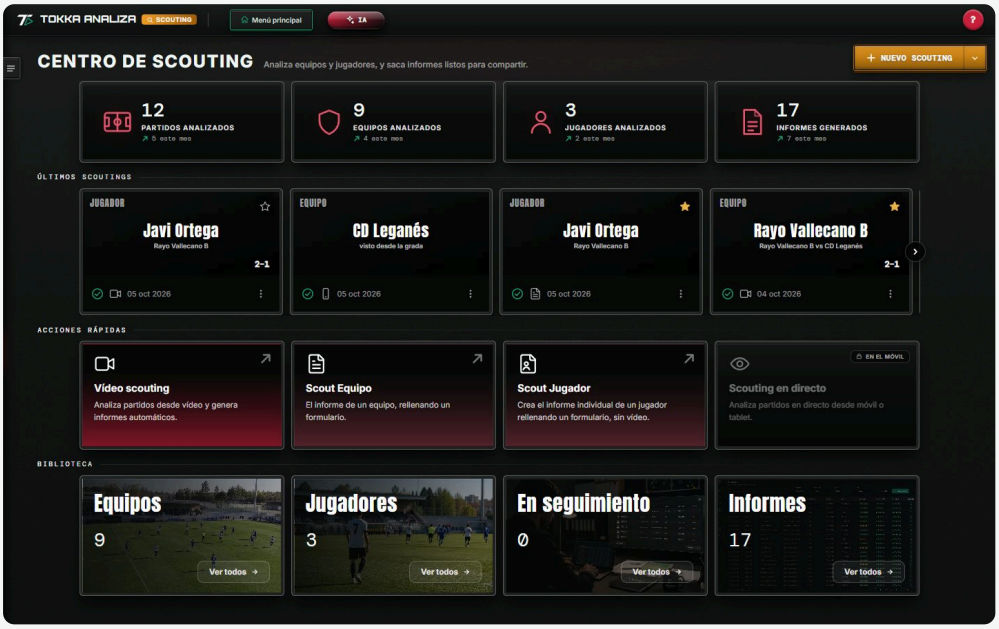
11 Dudas frecuentes

tokkafutbol.com

CAPÍTULO 1

El Centro de Scouting

Todo empieza en **Scoutle**, los prismáticos del menú de la izquierda. Es tu mesa de trabajo como observador: lo que has visto, lo último que hiciste y por dónde seguir.

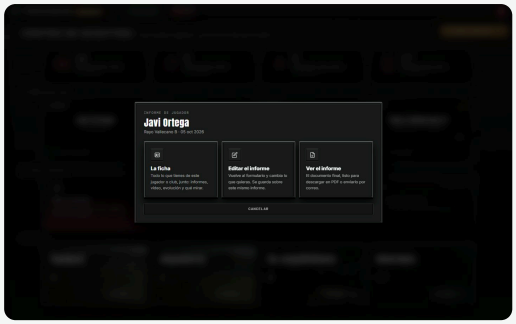


El Centro de Scouting, con la cápsula IA en la barra

- **La barra de arriba**: **Menú principal**, la cápsula **IA** (brilla cuando hay algo que pide atención) y, a la derecha, **Nuevo Scouting** con su desplegable.
- **Las cuatro cifras**: partidos, equipos y jugadores analizados, e informes generados, cada una con cuántos van este mes.
- **Últimos scoutings**: tus trabajos más recientes en tarjetas. Arriba, si es de un **jugador** o de un **equipo**; en el centro, el nombre y el club; abajo, si está terminado (el círculo verde), de dónde viene (la cámara es vídeo, la hoja es formulario y el móvil es la grada) y la fecha. Con resultado, si viene de un partido. La flecha de la derecha pasa a los siguientes.
- **Acciones rápidas**: **Vídeo scouting**, **Scout Equipo** y **Scout Jugador**. **Scouting en directo** sale con la marca **En el móvil**: se hace desde el teléfono.
- **Biblioteca**: **Equipos**, **Jugadores**, **Watchlist** e **Informes**, con cuántos tienes de cada y **Ver todos**.

Las tarjetas y su menú

Cada tarjeta tiene una **estrella** (la añade a tu Watchlist) y un menú de tres puntos: **Ver la ficha**, **Editar scouting**, **Añadir a watchlist** o **Quitar de watchlist** y **Eliminar** (pide confirmación). Si pulsas un informe terminado te pregunta qué quieres: **La ficha** (todo lo que tienes de ese jugador o club), **Editar el informe** o **Ver el informe** (el documento final, para descargar o enviar).



Al pulsar un informe terminado: La ficha, Editar el informe o Ver el informe

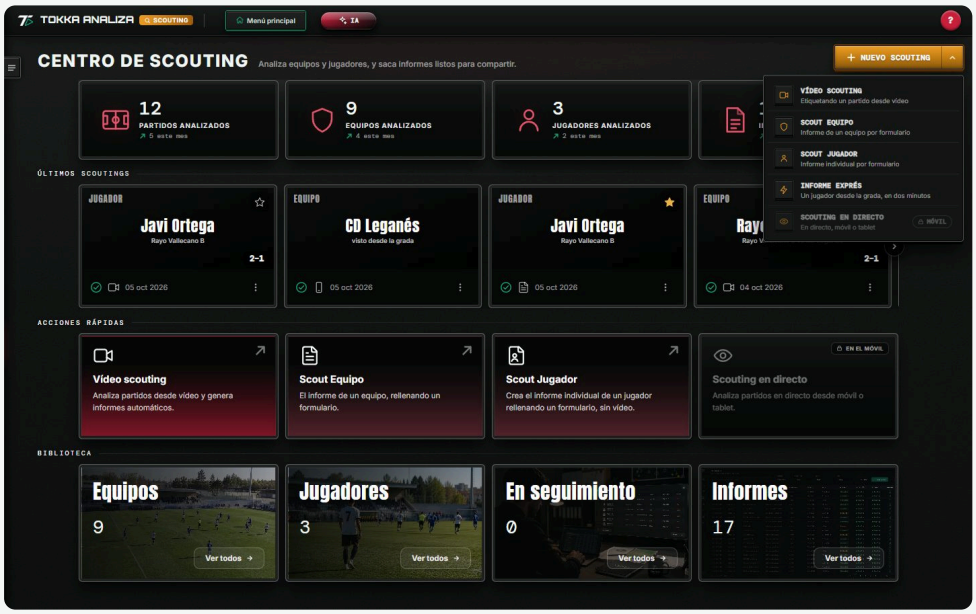
Arriba de esa ventana, el tipo de informe, el nombre, el club y la fecha. **Editar el informe** guarda los cambios sobre ese mismo informe, no crea uno nuevo. **Cancelar** te deja donde estabas.

Lo que haces desde la grada con el móvil también sale aquí, con el icono del móvil y **visto desde la grada**. Esas tarjetas no llevan estrella ni se borran desde aquí: se borran en el móvil.

CAPÍTULO 2

Cuatro formas de observar

El desplegable de **Nuevo Scouting** (la flecha a la derecha del botón) tiene cinco entradas. Se pueden combinar: la ficha de un jugador junta lo que venga de cada una.



El desplegable de Nuevo Scouting: Scouting en directo lleva el candado de Móvil porque se hace desde el teléfono

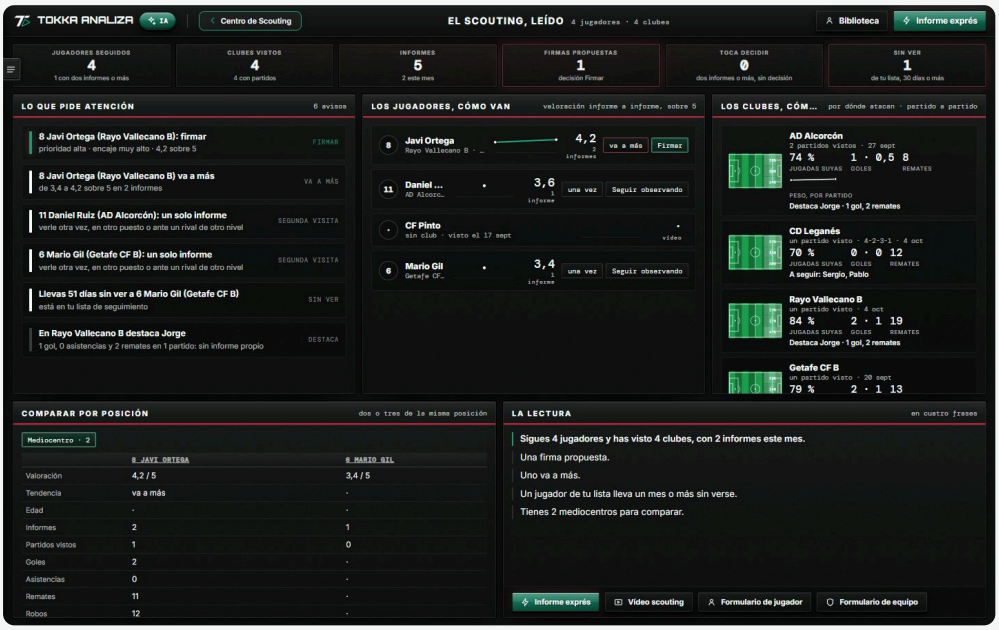
- **Vídeo scouting**: etiquetas un partido sobre el vídeo y TOKKA hace el informe del equipo o del jugador.
- **Scout Equipo**: el informe de un equipo por formulario, sin vídeo.
- **Scout Jugador**: el informe individual de un jugador por formulario, sin vídeo.
- **Informe exprés**: un jugador desde la grada, en dos minutos.
- **Scouting en directo**: desde el móvil o la tablet, al equipo o a un jugador.

> **Con menores, alias.** Para identificar a un jugador basta un alias, o el nombre de pila con el dorsal y el club. Nunca apellidos. El informe exprés ya te pide un alias y no te pide la fecha de nacimiento.

CAPÍTULO 3

La IA del scouting

La cápsula **IA** de la barra abre el panel que junta todo lo que tienes (informes, vídeos y grada) y lo convierte en decisiones. Cuando brilla, hay avisos nuevos; al abrirlo se apaga hasta que aparezcan otros.



El panel de la IA del scouting

Las seis cifras de arriba

- **Jugadores seguidos**, y cuántos tienen dos informes o más.
- **Clubes vistos**, y cuántos con partidos (vídeo o grada).
- **Informes**, y cuántos este mes.
- **Firmas propuestas**: jugadores cuyo último informe dice **Firmar**.
- **Toca decidir**: jugadores con dos informes o más que siguen sin decisión o en seguimiento.
- **Sin ver**: jugadores de tu lista que llevan más de 30 días sin un informe nuevo.

Lo que pide atención

Los avisos, ordenados de más a menos urgentes, cada uno con su marca a la derecha. Se pulsan y llevan a la ficha:

- **Firmar**: el último informe propone firmarle. Con su prioridad, su encaje y su valoración.
- **Decidir**: dos informes o más y sigue en seguimiento (en el aviso, **Toca decidir sobre** y su nombre).
- **Va a más** o **Va a menos**: su valoración ha subido o bajado más de tres décimas entre el primer informe y el último. Si va a menos, te sugiere una tercera observación antes de decidir.
- **Segunda visita**: un solo informe. Verle otra vez, en otro puesto o ante un rival de otro nivel.
- **Sin ver**: está en tu Watchlist y llevas más de un mes sin verle.
- **Destaca**: en un club que has visto hay un jugador que destaca (dos goles, o mucha participación) y todavía no tiene ficha propia.
- **A medias**: los informes que dejaste sin terminar, que no cuentan.

Los jugadores, cómo van

Una fila por jugador seguido: dorsal, nombre y club, una línea con su valoración informe a informe, la última valoración sobre 5 y cuántos informes tiene, la tendencia (**va a más**, **una vez**...) y la última decisión. Los que solo tienes en vídeo ponen **Vídeo**.

Los clubes, cómo juegan

Una tarjeta por club: un mini campo con el porcentaje de sus llegadas por cada carril, cuántos partidos has visto y cuándo, cuánto tienen el balón, goles a favor y en contra por partido, remates, y quién destaca o a quién seguir.

Comparar por posición y la lectura

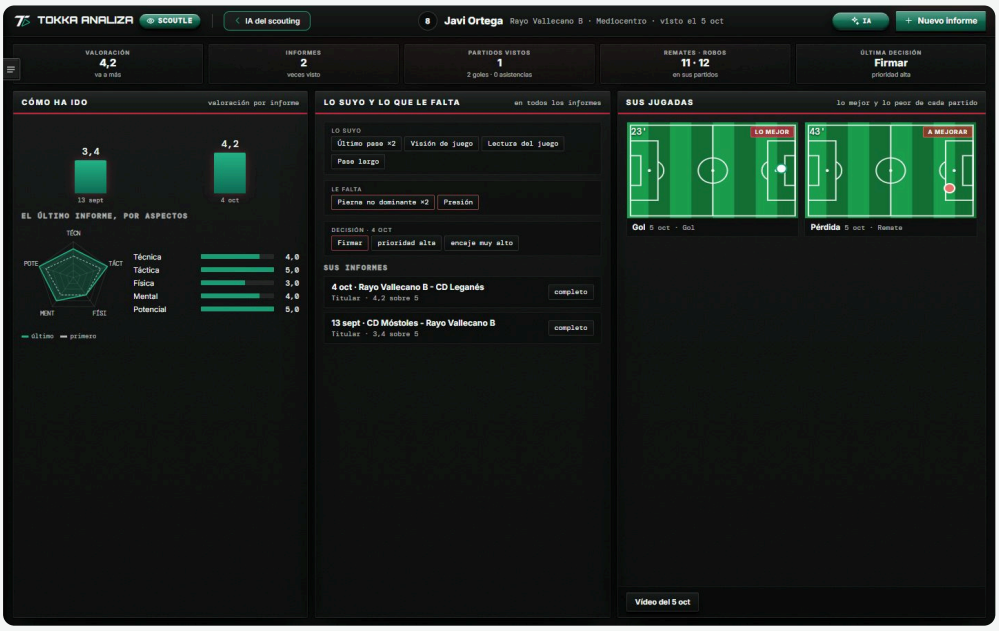
Comparar por posición pone lado a lado a dos o tres jugadores que sigues de la misma posición, en trece filas: valoración, tendencia, edad, informes, partidos con vídeo, goles, asistencias, remates, robos, pérdidas, lo suyo, lo que le falta y la decisión. Con un botón por posición. **La lectura** resume todo tu scouting en cuatro frases.

Abajo: **Informe exprés**, **Vídeo scouting**, **Formulario de jugador** y **Formulario de equipo**. Arriba, **Biblioteca** y **Centro de Scouting** para volver.

CAPÍTULO 4

La ficha de cada jugador

Desde la IA, o desde cualquier tarjeta con **Ver la ficha**, llegas a todo lo que tienes de un jugador, junto, venga del vídeo, de la grada o de los formularios.



La ficha de un jugador seguido

Arriba

Dorsal, nombre, club, posición y cuándo le viste por última vez. Cinco cifras: la **valoración** (sobre 5, con su tendencia), los **informes** (las veces que le has visto), los **partidos con vídeo** (con sus goles y asistencias), **remates y robos** en el vídeo y la **última decisión** con su prioridad.

Cómo ha ido

Una barra por informe con su valoración y su fecha: de un vistazo, si va a más. Debajo, **el último informe, por aspectos**: el radar de técnica, táctica, física, mental y potencial (relleno el último informe, en línea el primero) y una barra por aspecto con su nota.

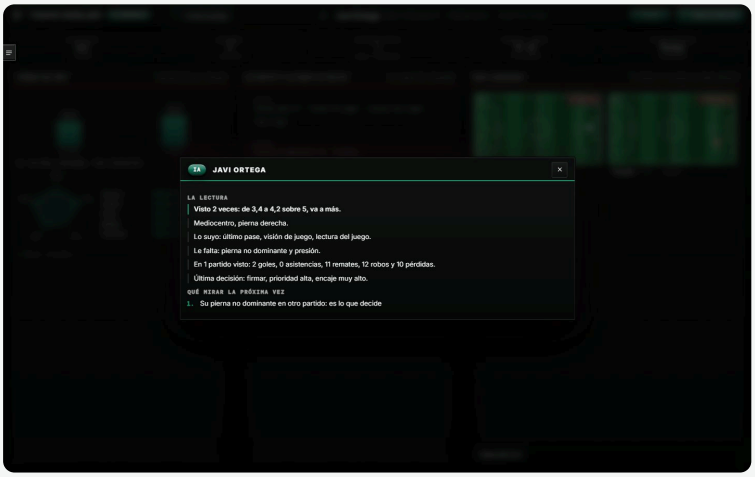
> **Cómo se calcula la valoración.** En los formularios cada aspecto se valora con una palabra: Excelente vale 5, Muy bueno 4, Bueno 3, Correcto 2 y Mejorable 1. La valoración de un informe es la media de sus cinco aspectos. Un informe en borrador no cuenta.

Lo suyo y lo que le falta

Lo que has marcado como fortaleza y como carencia en todos sus informes, con las veces (**×2** quiere decir que lo viste en dos informes). Después, la última **decisión** con su fecha, prioridad y encaje, y **Sus informes**: cada uno con su partido, su rol (titular, suplente), su valoración y si fue completo o exprés.

Sus jugadas

Si le has seguido en vídeo, lo mejor y lo peor de cada partido, dibujado en el campo con su minuto (**Lo mejor**, **A mejorar**). Abajo, un botón por cada vídeo para abrirlo. Arriba a la derecha, **Nuevo informe**.



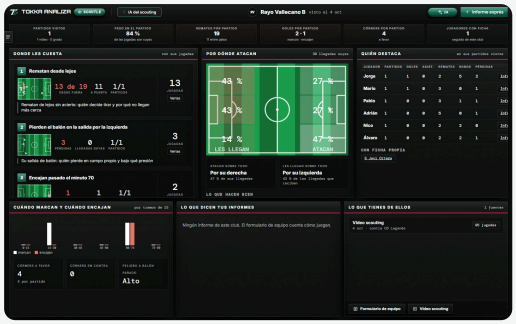
La cápsula IA de la ficha: la lectura y qué mirar la próxima vez

La cápsula **IA** de la ficha te da **la lectura** del jugador en pocas frases y **qué mirar la próxima vez** que le veas: lo que le falta en otro partido, una tercera visita si va a menos, una segunda si solo tiene un informe, o que toca decidir.

CAPÍTULO 5

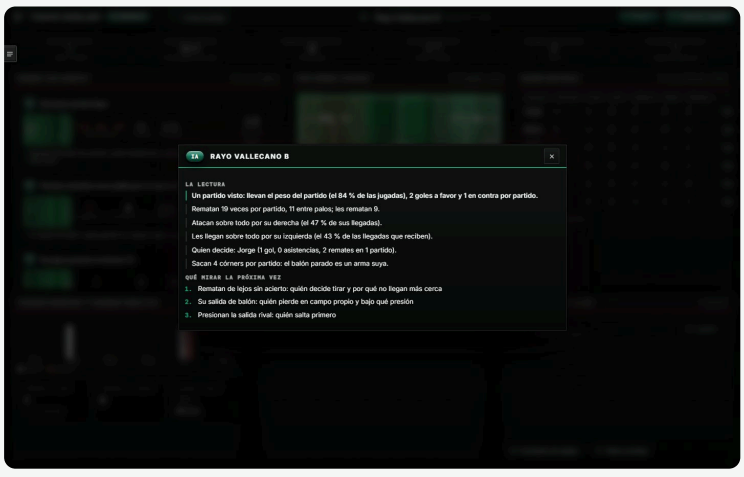
La ficha de cada club

Lo mismo con un club: todo lo visto en vídeo y desde la grada, junto, y tus informes de equipo.



La ficha de un club observado

- **Las seis cifras**: partidos vistos (en vídeo y en grada), cuánto tienen el balón, remates por partido (y entre palos), goles por partido (marcan y encajan), córners a favor por partido y cuántos jugadores de este club sigues.
- **Donde les cuesta**: sus puntos flojos, con las cifras, en cuántos partidos se ha visto y la frase de **qué mirar** (por ejemplo, **su salida de balón: quién pierde en campo propio y bajo qué presión**). Con el número de jugadas y **Verlas**, que las abre seguidas en vídeo.
- **Por dónde atacan**: el campo partido en carriles, con el porcentaje de sus llegadas por cada uno (**Atacan**) y el de las llegadas que reciben (**Les llegan**). Debajo, el carril que más usan y el que más les castigan, y **Lo que hacen bien**.
- **Quién destaca**: sus jugadores con partidos jugados, goles, asistencias, remates, robos y pérdidas. **Informe** abre un informe exprés de ese jugador, o su ficha si ya la tiene. Debajo, **Con ficha propia**: los que ya sigues.
- **Cuándo marcan y cuándo encajan**: por tramos de quince minutos. Con córners a favor, en contra y el **peligro a balón parado**.
- **Lo que dicen tus informes** de equipo y **Lo que tienes de ellos**: cada fuente, con su fecha y sus acciones. Abajo, **Formulario de equipo** y **Vídeo scouting**.



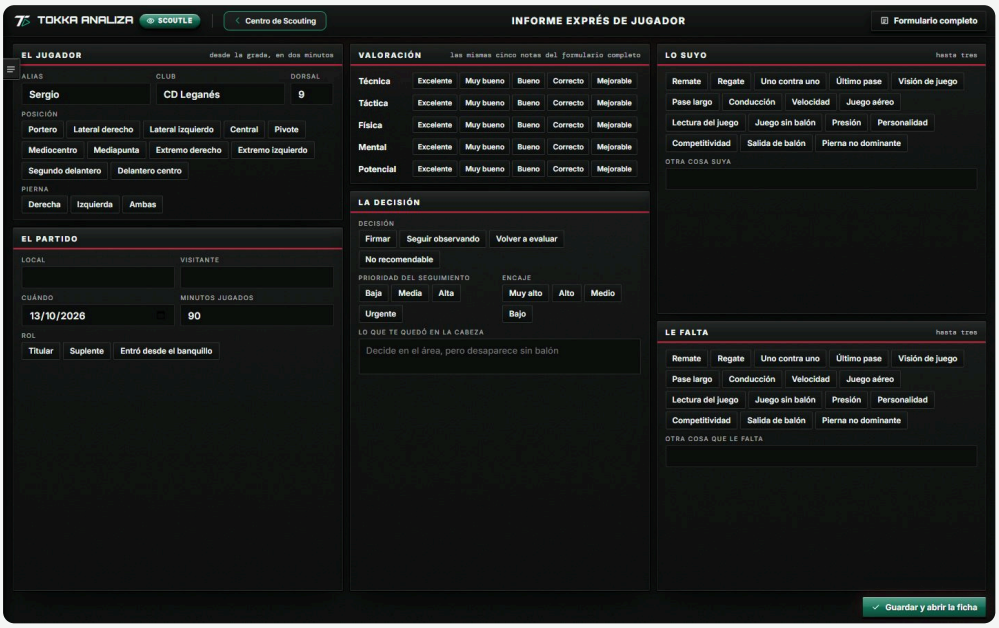
La lectura del club y qué mirar la próxima vez

> **Qué mirar, no qué hacer.** La ficha del club no te dice cómo jugarles: te dice dónde poner el ojo en la próxima visita (quién decide tirar, quién pierde bajo presión, quién salta primero). Es lo que llena el siguiente informe.

CAPÍTULO 6

El informe exprés

Un jugador en dos minutos, desde la grada. Está en el desplegable de **Nuevo Scouting**, en el panel de la IA y en la ficha de un club. Cabe entero en la pantalla, sin desplazarte.



El informe exprés de jugador

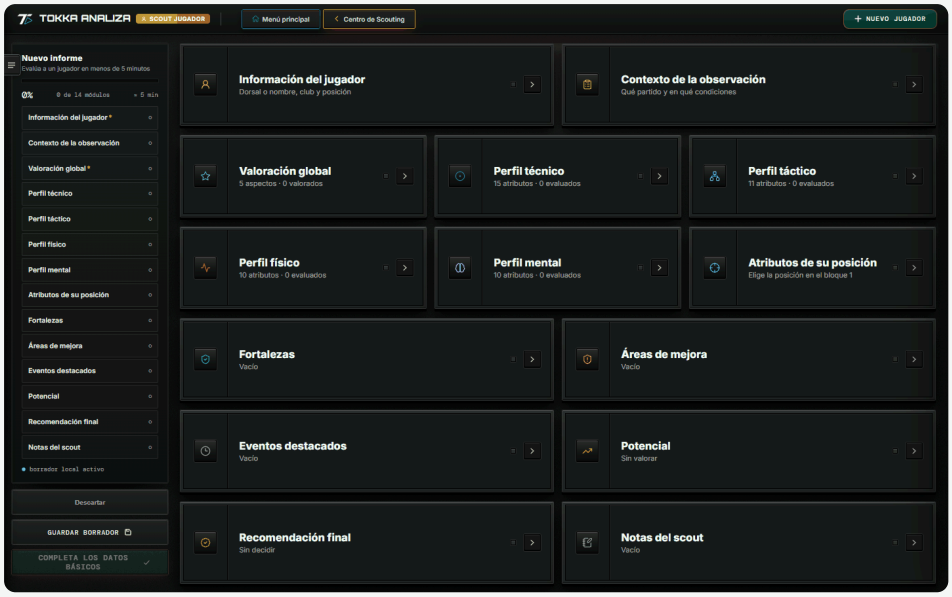
- **El jugador**: alias, club y dorsal; la **posición** (de portero a delantero centro) y la **pierna** (derecha, izquierda o ambas).
- **El partido**: local, visitante, cuándo, minutos jugados y su **rol** (titular, suplente o entró desde el banquillo).
- **Valoración**: técnica, táctica, física, mental y potencial, cada una con Excelente, Muy bueno, Bueno, Correcto o Mejorable. Las mismas cinco del formulario completo.
- **La decisión**: Firmar, Seguir observando, Volver a evaluar o No recomendable; la **prioridad** del seguimiento (baja, media, alta o urgente); el **encaje** (muy alto, alto, medio o bajo); y **lo que te quedó en la cabeza**, en una frase.
- **Lo suyo** y **Le falta**: hasta tres de cada, de una lista (remate, regate, uno contra uno, último pase, visión de juego, pase largo, conducción, velocidad, juego aéreo, lectura del juego, juego sin balón, presión, personalidad, competitividad, salida de balón, pierna no dominante), y una casilla para otra cosa.

Guardar y abrir la ficha lo guarda y te lleva a la ficha del jugador. Arriba a la derecha, **Formulario completo** si quieres más detalle. El exprés y el completo se guardan igual: la ficha los lee juntos y el completo puede abrir un exprés para ampliarlo.

CAPÍTULO 7

Los formularios completos

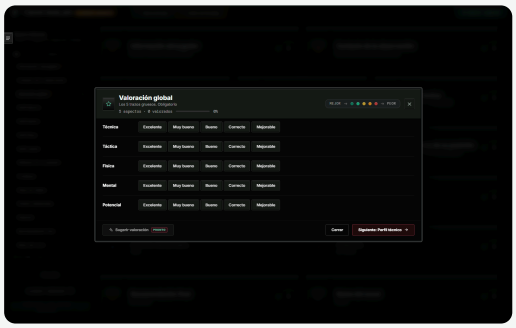
El informe de un observador profesional, sin vídeo. Los dos funcionan igual: a la izquierda, la lista de módulos con el porcentaje hecho; a la derecha, una tarjeta por módulo que se abre al pulsarla. Los módulos con asterisco son obligatorios.



Scout Jugador: los catorce módulos del informe

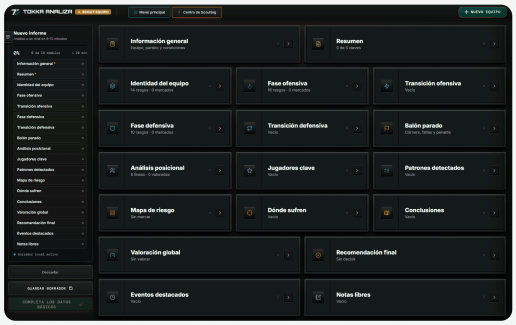
Scout Jugador, en unos cinco minutos

Catorce módulos: **información del jugador** y **valoración global** (los dos obligatorios), contexto de la observación, perfil técnico (15 atributos), táctico (11), físico (10) y mental (10), atributos de su posición, fortalezas, áreas de mejora, las acciones destacadas con su minuto, potencial, recomendación final y notas del scout.



El módulo de valoración global, con sus cinco aspectos

Dentro de cada módulo, cada aspecto con sus cinco palabras, de mejor a peor (los puntos de color de arriba a la derecha te lo recuerdan). Abajo, **Cerrar** o **Siguiente**, que te lleva al módulo que sigue. **Sugerir valoración** está marcado como **Pronto**: todavía no hace nada.



Scout Equipo: los dieciocho módulos

Scout Equipo, en ocho a doce minutos

Dieciocho módulos: **información general** y **resumen** (obligatorios), identidad del equipo, fase ofensiva, transición ofensiva, fase defensiva, transición defensiva, balón parado, análisis posicional, jugadores clave, patrones detectados, mapa de riesgo, dónde sufren, conclusiones, valoración global, recomendación final, las acciones destacadas con su minuto y notas libres.

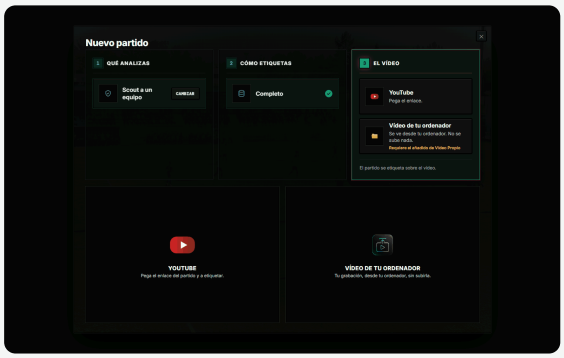
Guardar

- **Borrador local activo**: lo que escribes se va guardando en tu navegador mientras trabajas.
- **Guardar borrador**: lo deja guardado en tu cuenta, a medias. Un borrador no cuenta en la valoración, y la IA te recuerda que está sin terminar.
- **Descartar**: tira lo escrito.
- El botón de abajo del todo termina el informe. Mientras falten los obligatorios pone **Completa los datos básicos**.

CAPÍTULO 8

Con vídeo

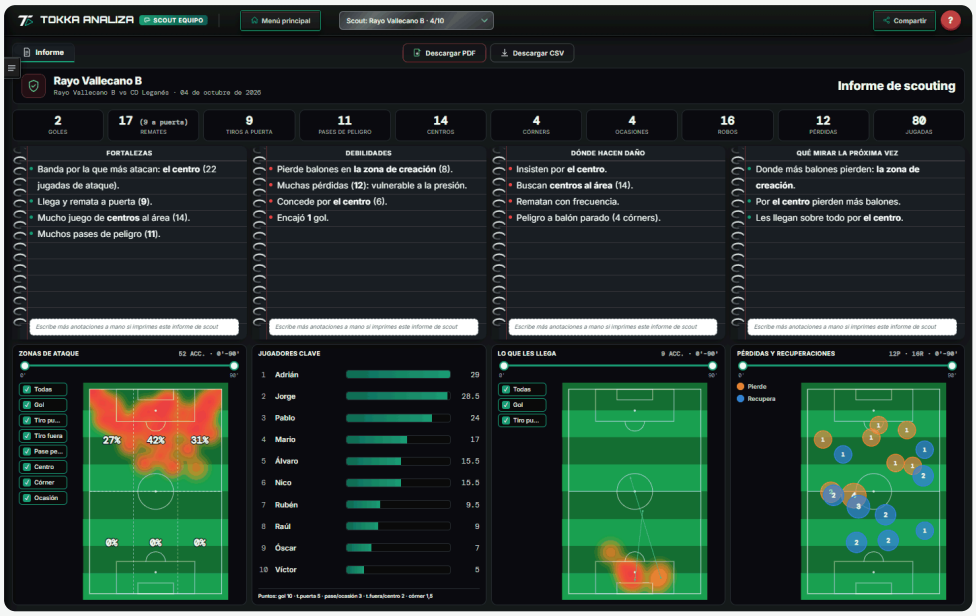
Vídeo scouting abre el mismo asistente de **Nuevo partido** con el que se etiqueta cualquier partido, ya puesto en scouting: eliges cómo etiquetas y el vídeo (un enlace de YouTube o el vídeo de tu ordenador, que no se sube a ningún sitio; este último, si tu plan incluye Vídeo Propio).



Nuevo partido en modo scouting

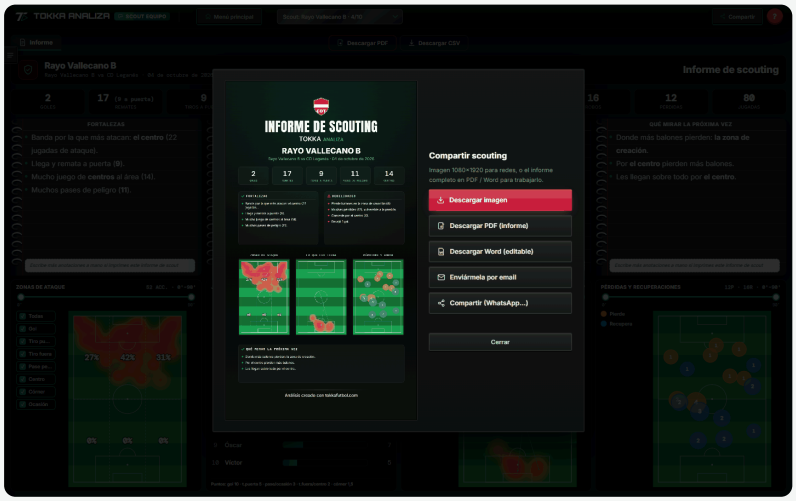
Pones el equipo que observas y su alineación. **Si en la alineación pones un solo jugador**, TOKKA entiende que es el scouting de ese jugador: el informe es suyo y va a su ficha.

El informe de un equipo



El informe de scouting de un equipo, desde el vídeo

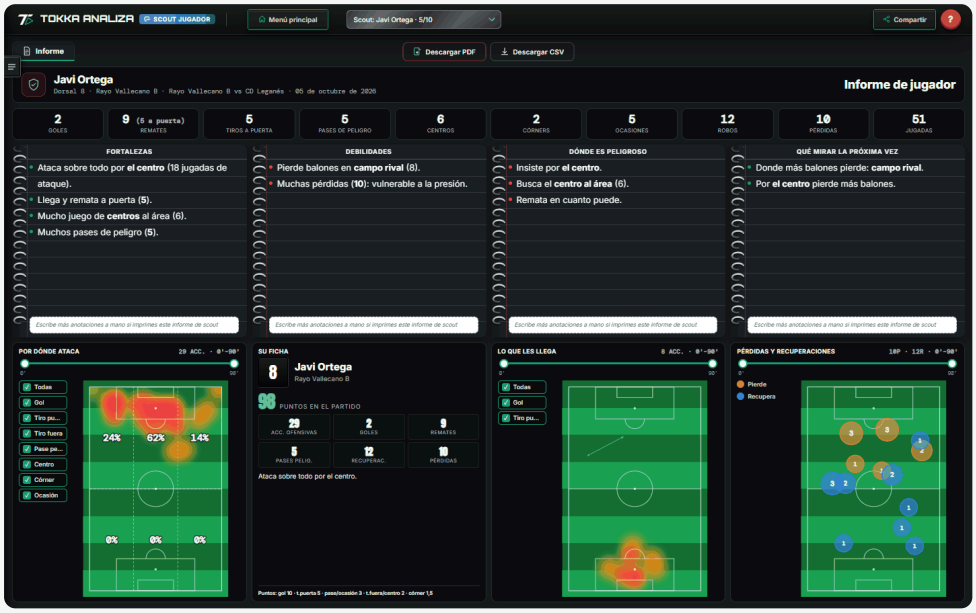
- **Arriba**: el selector para cambiar de informe, **Descargar PDF**, **Descargar CSV** (todas las acciones, para tu hoja de cálculo) y **Compartir**.
- **Las diez cifras**: goles, remates (y a puerta), tiros a puerta, pases de peligro, centros, córners, ocasiones, robos, pérdidas y jugadas.
- **Las cuatro libretas**: **Fortalezas**, **Debilidades**, **Dónde hacen daño** (por dónde insisten, si buscan el centro, el que más pesa en ataque) y **Qué mirar la próxima vez** (dónde pierden más balones, por dónde les llegan, lo que conviene confirmar en otro partido). Describen al equipo con hechos, no dan consignas. Abajo de cada una, una línea para escribir a mano si lo imprimes.
- **Zonas de ataque**: el mapa de calor de sus acciones de ataque, con el porcentaje por carril. Las casillas de la izquierda eligen qué jugadas entran y la barra de arriba, qué tramo del partido.
- **Jugadores clave**: los diez que más pesan, por puntos (gol 10, tiro a puerta 5, pase de peligro u ocasión 3, tiro fuera o centro 2, córner 1,5).
- **Lo que les llega**: por dónde les llegan. **Pérdidas y recuperaciones**: dónde pierden (naranja) y dónde recuperan (azul), con cuántas en cada sitio.



Compartir el informe

Compartir prepara una imagen vertical con lo principal (para el móvil o las redes) y te deja **Descargar imagen**, **Descargar PDF (informe)**, **Descargar Word (editable)** para retocarlo con tu formato, **Enviármela por email** y **Compartir (WhatsApp…)**.

El informe de un jugador



El informe de un jugador, desde el vídeo

Cuando el vídeo es de un solo jugador, el informe es suyo: sus cifras, sus cuatro libretas (la tercera se llama **Dónde es peligroso**), **Por dónde ataca** y **Su ficha** con sus puntos en el partido, acciones ofensivas, goles, remates, pases de peligro, recuperaciones y pérdidas.

CAPÍTULO 9

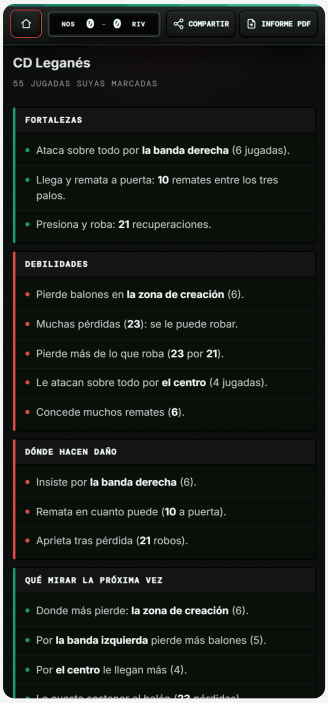
Desde la grada, con el móvil

En el móvil, el **+** y **Nuevo scouting**. Eliges **Al equipo** o **A un jugador**, escribes su equipo y, si es un jugador, su dorsal y nombre (o alias). Le dices hacia dónde ataca en la primera parte y pulsas **Empezar scouting**.

Durante el partido, tres gestos: **eliges la jugada** (solo lo que destaca, no cada pase), **tocas el campo** donde ha pasado y, al descanso, ya tienes tus datos. **Cambiar la botonera** te deja elegir qué jugadas tener a mano.



Scouting en directo a un jugador



El informe de la grada en el móvil

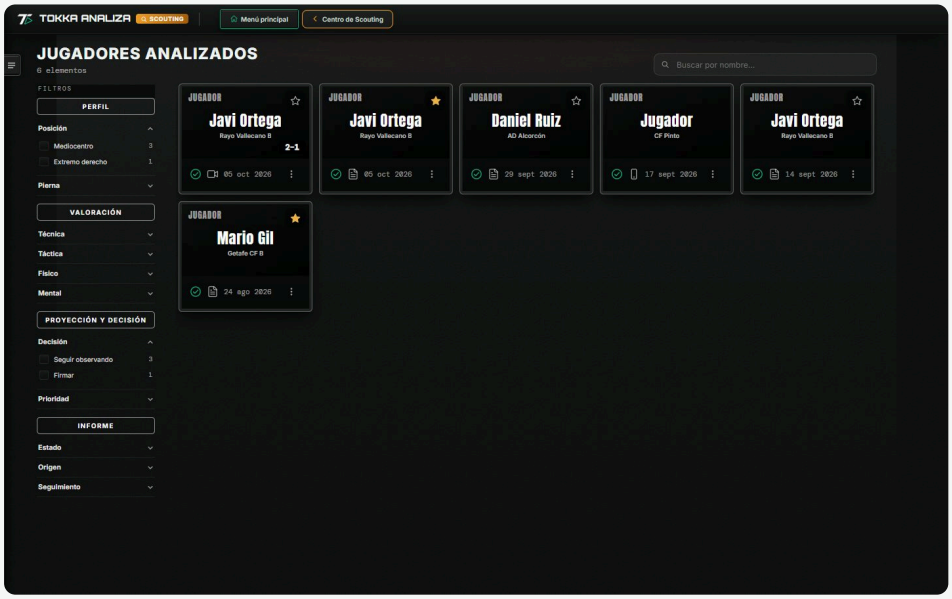
Al terminar tienes el informe en el móvil, con sus cuatro libretas: **Fortalezas**, **Debilidades**, **Dónde hacen daño** y **Qué mirar la próxima vez** (de un jugador: **Dónde aparece**, **Qué hace** y **Cómo pararle**).

En el ordenador, esa sesión sale en **Últimos scoutings** y en la **Biblioteca** con el icono del móvil, cuenta en tus cifras y alimenta la ficha del jugador o del club.

CAPÍTULO 10

Tu Biblioteca

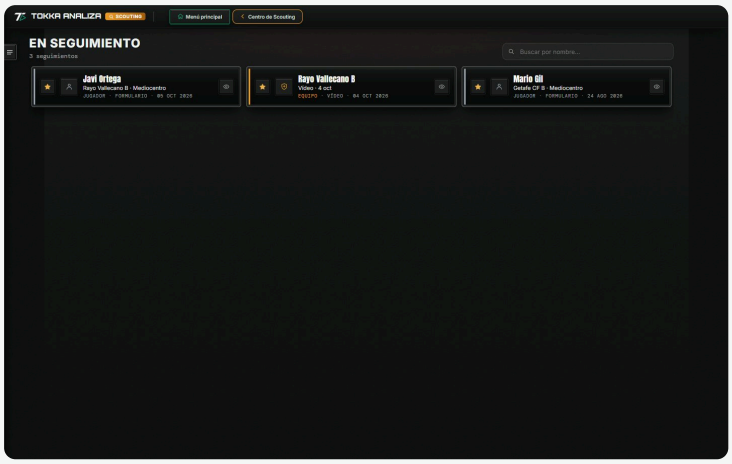
Desde el Centro, **Ver todos** en Equipos, Jugadores, Watchlist o Informes.



La Biblioteca de jugadores

- **Arriba**: cuántos elementos hay y el buscador por nombre.
- **Los filtros de la izquierda**, por grupos: **Perfil** (posición y pierna), **Valoración** (técnica, táctica, físico y mental), **Proyección y decisión** (decisión y prioridad) e **Informe** (estado, origen y seguimiento). Cada opción dice cuántos hay.
- **Las tarjetas**, como las del Centro, con su estrella y su menú.

La **Watchlist** es tu lista de seguimiento: lo que marcas con la estrella. Si un jugador de tu Watchlist pasa más de un mes sin un informe nuevo, la IA te avisa.



La Watchlist: jugadores y equipos en seguimiento

Arriba, cuántos seguimientos llevas y el buscador. Cada fila es un jugador o un equipo: la estrella (púlsala para quitarlo de la lista), el icono de jugador o de escudo, el nombre, el club y la posición (o de dónde viene, si es un equipo), y debajo el tipo, el origen (formulario o vídeo) y la fecha. Los equipos llevan la franja naranja a la izquierda. El ojo de la derecha, igual que pulsar la fila, abre lo que tienes de él.

CAPÍTULO 11

Dudas frecuentes

¿Qué diferencia hay entre el exprés y el formulario completo? El exprés son dos minutos en la grada: los cinco aspectos, lo suyo, lo que le falta y la decisión. El completo tiene todos los atributos. Se guardan igual, así que la ficha los cuenta a los dos.

¿Cuántos informes hacen falta para saber si va a más? Dos. Con dos o más, la ficha compara el primero con el último y dice si va a más, a menos o se mantiene.

He visto al mismo jugador en vídeo y con un formulario. ¿Sale dos veces? No: la ficha lo junta por nombre y club. Escríbelo igual las dos veces, también el club.

¿Por qué me dice que lleve 46 días sin ver a alguien? Porque está en tu Watchlist. Si ya no te interesa, quítale la estrella o pon la decisión **No recomendable**.

¿Qué cuenta como una firma propuesta? Que la decisión del último informe de ese jugador sea **Firmar**.

¿Puedo comparar jugadores de posiciones distintas? La comparación es por posición, para que sea justa: salen los grupos de dos o más jugadores que sigues en la misma.

¿Puedo entregar el informe con mi formato? Sí: **Descargar Word (editable)** te da el documento para retocarlo.

¿Qué pongo si el jugador es menor? Un alias o su nombre de pila, con el dorsal y el club. Nunca apellidos.

> **Un consejo:** cuando veas a un jugador por segunda vez, haz otro informe exprés. Con dos, la ficha ya te dice si va a más, y la IA te avisa cuando toca decidir.